



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Homo ludens w przestrzeni współczesnego miasta

Author: Magdalena Szalbot

Citation style: Szalbot Magdalena. (2010). Homo ludens w przestrzeni współczesnego miasta. "Studia Etnologiczne i Antropologiczne" (T. 10 (2010), s. 222-236).



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Magdalena Szalbot

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej w Cieszynie

Homo ludens w przestrzeni współczesnego miasta

Problemy społeczno-kulturowe współczesnego miasta można rozpatrywać przez pryzmat niezwykle różnorodnych, choć konkretnych zjawisk i aspektów współtworzących rzeczywistość miejską. Moim celem będzie analiza aktualnej postaci i przemian współczesnych miast, uwzględniająca zmieniające się ludyczne potrzeby mieszkańców. Zadaniem będzie zilustrowanie, jak dzisiejsze zachowania zabawowe społeczeństwa miejskiego odzwierciedlają się w przemianach przestrzeni miejskiej i w jakim kierunku zdają się prowadzić. Z jednej strony będzie chodziło o ukazanie, jak mieszkańcy współczesnych miast, którzy coraz większą wagę przykładają do atrakcyjnych form spędzania czasu wolnego, oddziałują na miasto, zmieniając je, z drugiej – jak samo miasto i miejski styl życia, dostarczając nowych podniet i możliwości w tym zakresie, warunkują zachowania mieszkańców. Na przykładach pochodzących z różnych miast postaram się ukazać pewne generalne, współczesne tendencje w zakresie „uludyczniania” przestrzeni dzisiejszych miast i miejskiego stylu życia na skutek żywiołowych, oddolnych, samodzielnych inicjatyw mieszkańców, jak również celowych, zaplanowanych przedsięwzięć miejskich. Dzięki ich obserwowaniu i badaniu, a w rezultacie ich poznaniu – można włączyć się w dyskusję nad szeroko rozumianymi problemami społeczno-kulturowymi współczesnego miasta¹.

¹ W artykule tym wykorzystałam fragmenty rozprawy doktorskiej pt. *Miejskie przestrzenie ludyczne. Etnologiczne studium miejskich przestrzeni zabawowych ze szczególnym uwzględnieniem przypad-*

W zbiorowym wyobrażeniu, prawie w każdej epoce i szerokości geograficznej, miasto stanowiło przestrzeń „naszpikowaną” miejscami rozrywek i uciech. Ich bogaty repertuar zawsze był generowany przez specyficzne dla miasta procesy społeczno-kulturowe i całokształt miejskiego stylu życia. Jednym ze skutków ubocznych rytmu i tempa życia miejskiego okazała się koncentracja w przestrzeni zurbanizowanej różnorodnych, wyspecjalizowanych, czasem nielegalnych lub bardzo „dziwnych” miejskich przestrzeni ludycznych. Dwudziestowieczne przemiany społeczno-obyczajowe i cywilizacyjne spotęgowały tylko to charakterystyczne dla społeczeństw miejskich ukierunkowanie na ciągle poszukiwanie nowych miejsc dobrej zabawy i rozrywki.

Jednym z przejawów globalizacji, dokonującej się w pierwszej kolejności w obrębie dużych miast, jest ujednolicanie zestawu dostępnych na ich terenie miejskich przestrzeni ludycznych. Charakterystyczna dla środowiska wielkomiejskiego różnorodność przestrzeni ludycznych wynika z wielu przyczyn. To rezultat swobodnej dyfuzji obcych kulturowo mód na zakładanie miejsc służących uprawianiu określonych gier i zabaw oraz często trwałego współistnienia z miejscową populacją skupisk imigrantów, którzy zasiedlaną przestrzeń przyjmującego ich środowiska miejskiego szybko nasycają miejscami zabawowymi, umożliwiającymi im praktykowanie zachowań ludycznych, mających podłoże w tradycyjnych dla ich grupy etnicznej lub narodowej wzorach. Środowisko wielkomiejskie stanowi dobry grunt dla aktywności najróżniejszych subkultur, nieformalnych związków i stowarzyszeń, których obecność w przestrzeni miasta zdradza między innymi tworzenie miejsc służących uprawianiu wymyślanych przez nie gier, zabaw i sportów. Środowisko zurbanizowane, dające nieformalnym grupom zorientowanym na oryginalne wypełnienie czasu wolnego poczucie anonimowości i swobody „twórczego” użytkowania przestrzeni miejskiej, okazuje się dobrym kontekstem, w którym co roku pojawiają się różne niekonwencjonalne wzory zabaw i rozrywek². Niektóre z nich przemijają bez większego echa. Inne zyskują popularność i stąd zaczyna się ich dyfuzja do innych miast. Czasem są firmowane nazwą miasta, w którego przestrzeni zrodziły się z nudy mieszkańców i inspirującej mocy któregoś z jego zakątków.

W dużych miastach dobrze rozwijają się nowe rodzaje zabaw. Żywotność ludycznej sfery kultury w warunkach wielkomiejskich zilustrować można np. przemianami, jakie w polskiej rzeczywistości wywołał rok 1989. Od lat dziewięćdziesiątych mieszkańcy większych polskich miast obserwują reaktywację wielu „nieśluszných ideologicznie” w dobie socjalizmu form rozrywek, jak np. bilard, brydż czy golf. Płynące z Zachodu sposoby urozmaicania czasu wolnego w środowisku wielkomiejskim najszybciej zyskiwały grono pasjonatów, zakładających służące ich

ku miast średniej wielkości z pogranicza polsko-czeskiego: Cieszyna i Czeskiego Cieszyna. Cieszyn 2007 [maszynopis].

² Jak np.: „hokej na asfalcie”, „piłka nożna na wrotkach”, „siatkówka na batucie” lub też „wyścigi na muszlach klozetowych”. Zob. „Przekrój” 2003, nr 32, s. 92.

realizacji, a nieobecne dotąd w lokalnym krajobrazie, wyspecjalizowane przestrzenie ludyczne³.

Współczesne wielkie miasta biorą też udział w różnych rankingach, w których wysoko punktowana jest obecność coraz bardziej wyszukanych i zaskakujących przestrzeni służących zabawie. W gusta zróżnicowanej populacji miejskiej trafiają takie miejsca rozrywki, które dostarczają gotowych przepisów na zagospodarowanie czasu wolnego, w sposób oryginalny podnoszących samoocenę i nie wymagających samodzielnego „kombinowania” w tym zakresie⁴. W tym „samonakręcającym” się mechanizmie ustanawiania coraz bardziej oryginalnych i wyspecjalizowanych miejsc służących zabawie zdarzają się też jednak buble, budzące powszechne zgorszenie i niesmak⁵.

Skrzyżowanie miejskiego stylu życia z przekształceniami przestrzeni wielkich miast przynosi wiele zmian w ludycznej sferze kultury. Współczesnym mieszcuchem targają sprzeczne pragnienia. Z jednej strony poszukuje on nowych podniet zabawowych w publicznych, półpublicznych, otwartych lub zamkniętych przestrzeniach swojego miasta, z drugiej – wiele na to wskazuje – chętnie i z pieczołowitością przekształca własną przestrzeń domową i przydomową w „prywatny plac zabaw”, dostosowany do osobistych potrzeb i indywidualnych upodobań⁶.

Oprócz funkcjonujących na terenie współczesnych miast przestrzeni ludycznych, powszechnie użytkowanych przez ogół populacji miejskiej, wyróżnić można i takie, które są skutkiem miejskiego stylu życia, choć w rzeczywistości są narzędziem zaspokajania specyficznych potrzeb zabawowych znacznie mniejszych grup i subkultur. Na płaszczyźnie sfery ludycznej każda z dających się wyodrębnić nieformalnych grup inaczej reaguje na oddalenie od naturalnego środowiska przyrodniczego, nudę i jednocześnie nieustanną stymulację miejskiego stylu życia. Zachowania zabawowe oraz kreowane przez poszczególne subkultury przestrzenie ludyczne mogą stanowić również przejaw kontestacji miejskiego stylu życia. Jednym z powo-

³ Przykładowo, pierwsze kluby, np. „disco”, „aikido”, „paintballa”, „polo”, „bowlingu”, zawiązały się po 1989 roku najpierw w Warszawie, Krakowie, Poznaniu, Gdańsku, Sopocie i Koszalinie i stamtąd stopniowo przenikały na prowincję. Zob. T. Czekalski: *Czasy współczesne. W: Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*. Red. A. Chwałba. Warszawa 2004, s. 389–390; W. Li-poński: *Encyklopedia sportów świata*. Poznań 2001, s. 16–17, 79–80, 336–338, 399.

⁴ Zob. np. N. Grella: *Tańczący z czakrami*. „Dziennik Zachodni” 2005, 7 października, s. 30; A. Markowicz: *Trening dla każdego*. „Dziennik Zachodni” 2005, 28 stycznia, s. 27; N. Grella: *Taniec uszczęśliwia, taniec uzdrowia*. „Dziennik Zachodni” 2006, 20 stycznia, s. 22.

⁵ Przykładowo w 2005 roku media komentowały powstanie lokalu służącego organizowaniu „techno party”, o budzącej jednoznaczne skojarzenia nazwie „Hauswitz”. Reklamujące lokal zdjęcia z nazistowskich obozów zagłady, opatrzone szokującym, a mającym zachęcić do przybycia na miejsce komentarzem, obiegiły świat, zmuszając do refleksji nad tym, do przekroczenia jakich jeszcze granic może dojść na skrzyżowaniu komercji i pogoni współczesnych za rozrywką.

⁶ Problem tzw. domestyfikacji czasu wolnego sygnalizowano już na łamach literatury. Zob. np.: D. Mroczkowska: *Ludyczność czasu wolnego – opinie, oceny, refleksje na temat współczesnego wypoczynku, zabaw i rozrywek*. W: *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*. Red. J. Grad, H. Mamzer. Poznań 2004, s. 131.

dów ustanawiania na terenie miasta nowych jakościowo przestrzeni ludycznych jest aktywność – początkowo nieformalnych, skromnych liczebnie – grup, które w miarę instytucjonalizacji swej działalności powołują do życia wyspecjalizowane miejsca służące zabawie, z biegiem czasu na trwałe wpisujące się w krajobraz miasta⁷. Dla różnych subkultur z przełomu XX i XXI wieku typowe wydaje się również dowolne, śmiałe i niekonwencjonalne wykorzystywanie przestrzeni miasta dla własnych celów ludycznych. Swobodne manipulowanie przestrzenią zurbanizowaną staje się zjawiskiem codziennym. Unosząca się w otwartej przestrzeni miasta obietnica zabawy powoduje, że wszystko lub prawie wszystko staje się możliwe i dozwolone. Nieformalne wspólnoty ludyczne pociągać mogą np. zabawy polegające na penetrowaniu zamkniętych fabryk, kanałów, dachów miejskich, czy też na zabawowym wykorzystywaniu wind wysokich budynków. W określonych momentach przestrzeni miasta staje się dla nich „naturalnym” torem przeszkód. Niektóre z wymienionych form zabaw miejskich mają nielegalny charakter. W odczuciu poszukiwaczy takich mocnych wrażeń objęcie zakazem niektórych z tych praktyk może nawet podnosić ich atrakcyjność. Uprawianie miejskich sportów ekstremalnych stanowi rodzaj emocjonującej gry i ekscytującej walki z trudnościami stwarzanymi przez napotymane formy architektoniczne, ze ścigającymi ich nieraz służbami porządkowymi i z własnymi słabościami. Realizacja w przestrzeni miasta mrozących krew w żyłach wyczynów gwarantuje też najczęściej obecność i podziw licznej widowni, a nieraz i medialne nagłaśnianie popisów.

Współcześnie kulturowymi wzorami miejskich zachowań ludycznych, praktykowanych na bazie istniejącej tkanki miasta nie tyle przez ogół mieszkańców, ile nieformalne i w większości sytuacyjne zrzeszenia jednostek, są między innymi: nielegalne nocne wyścigi samochodowe lub motocyklowe; przejazdy wrotkarzy i deskorolkarzy, przeskakujących napotkane na swej drodze obiekty miejskie; akrobacje na BMX-ach, z wykorzystaniem różnych elementów architektury miejskiej; przejścia przez miasto grup parkourowych; popisy zapaleńców, zdobywających bez asekuracji najwyższe budynki w mieście lub też oddających skoki z mostów lub innych, zapewniających długi lot na gumie, konstrukcji miejskich. Wymienione przykłady, mimo iż nigdy nie stają się obiektem zainteresowania szerokich rzesz mieszkańców, to jednak dzięki wykorzystywaniu coraz nowocześniejszych kanałów przekazu informacji podlegają dyfuzji i w ten sposób zyskują postać kulturowych wzorów zachowań, których realizacja jest możliwa dzięki specyficznym warunkom przestrzennym, dzisiejszego miasta.

Heterogeniczna i wielofunkcyjna przestrzeń miasta pozwala ujawnić równoczesny przebieg wielu przeciwstawnych procesów. Społeczeństwo miejskie charakteryzuje się: nasilającą się indywidualizacją i domestyfikacją praktykowanych wzo-

⁷ Mechanizm ten ilustrują np. zawiązujące się już w XIX-wiecznych miastach organizacje i zrzeszenia sportowe, które, propagując idee zdrowego stylu życia, przyczyniały się do ustanawiania nowoczesnych kompleksów sportowo-rekreacyjnych.

rów zachowań ludycznych, pilnym śledzeniem bieżącej oferty rozrywkowej miasta, w nieco mniejszym wymiarze – kreowaniem w ramach nieformalnych grup własnych przestrzeni zabawowych, ale i pewną potrzebą uczestnictwa w anonimowych, masowych wspólnotach ludycznych, która pośrednio jest wynikiem życia po miejsku. Mimo iż wielu mieszkańców pogardza festynami i imprezami miejskimi, to jednak liczny udział obywateli w takich zabawach świadczy o niesłabnącej atrakcyjności celebrowania wspólnoty miejskiej w ludycznej oprawie. Rytm życia miejskiego stwarza wiele możliwości i pretekstów do wspólnej zabawy. Niektóre zdarzenia stają się jeszcze bardziej spektakularne dzięki wprzęgnięciu w ich organizację najnowszych osiągnięć techniki. Dla różnych grup mieszkańców w dalszym ciągu atrakcyjne może być zbiorowe kultywowanie dawnych tradycji miejskich czy uczestnictwo w organizowanych na rynkach turniejach i zabawach. A za jeden z nowszych przykładów specyficznie wielkomiejskiego celebrowania „wspólnotowości” i jednoczesnego poszukiwania ludycznej grupy odniesienia w różnych zakątkach przestrzeni miasta uznać można zjawisko zwane „flash mob”.

Innym rodzajem przestrzeni ludycznych współczesnych miast są miejsca powstałe dzięki celowym przedsięwzięciom i działaniom miasta na rzecz zapewnienia mieszkańcom dobrej zabawy i rozrywki. Współczesna postać miasta, jak nigdy przedtem, wydaje się potwierdzać, że ze swej istoty i założenia jest przestrzenią różnorodnych możliwości zabawy. Podział przestrzeni miejskiej na obszary o określonych funkcjach niejako od zarania idei miasta uwzględniał wydzielanie również takich miejsc, których głównym przeznaczeniem było zapewnianie mieszkańcom możliwości zabawy. We wszystkich typach miast, niezależnie od epoki i panującego ustroju, zawsze znajdowały się przestrzenie oficjalnie przyzwalające na praktykowanie pewnych gier i zabaw. Powstawanie formalnych miejskich przestrzeni ludycznych⁸ było wynikiem harmonizowania względów praktycznych, ekonomicznych i kulturowych. Obserwowanie natury ludzkiej zawsze prowadziło do wniosku, że lepiej na terenie zamieszkiwanym przez znaczne skupisko ludności zapewnić określony wybór miejsc służących zabawie, niż przeciwdziałać silnej, i dodatkowo stymulowanej miejskim stylem życia, potrzebie zabawy. Z czasem powszechne stało się niepisane żądanie mieszkańców, aby ten wybór był nie tylko duży, ale też atrakcyjny i obfitujący w nowoczesne rozwiązania. Rozeznanie we współczesnych tendencjach kulturowych i oczekiwaniach mieszkańców pozwala władzom miejskim uświadomić sobie, że ulepszanie, rozbudowywanie i inwestowanie w formalną miejską infrastrukturę ludyczną jest obecnie nie tyle pewną normą i potrzebą, ile nawet gospodarczo uzasadnioną koniecznością. Po 1989 roku również w Polsce wzrost ekonomicznej wartości terenów miejskich wymusił, aby każdy skrawek terenu w pełni „zapracował” na siebie. Zmiany stylu życia i potrzeb miesz-

⁸ Pod pojęciem formalnych przestrzeni ludycznych rozumiem te miejsca, które zostały w sposób celowy wyznaczone, wydzielone w przestrzeni miejskiej, z przeznaczeniem na realizację w ich obrębie zachowań zabawowych. Ich cechą jest względna stałość. Szerzej na ten temat: M. Szalbot: *Przestrzenie ludyczne miasta – próba typologizacji*. „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik” [Kielce] 2008, s. 103–112.

kańców polskich miast wykazały, że jednym z najlepszych sposobów spożytkowania rynkowej wartości terenów miejskich jest zakładanie punktów usługowych zaspokajających potrzeby społeczeństwa zorientowanego na zabawowe wykorzystanie czasu wolnego.

Miasto, w przeciwieństwie do wsi czy terenów podmiejskich, zawsze wyróżniało się większym nasyceniem przestrzeniami ludycznymi. W ciągu wieków w świadomości zbiorowej ukształtował się nawet swego rodzaju kulturowy obraz przestrzeni miejskiej, którą cechuje nieustanna zabawa i możliwość korzystania z wielu atrakcji ludycznych. Nie od dziś podejmuje się wysiłki kreowania wizerunku miasta jako przestrzeni, w której każdy może dobrze się zabawić. Miasto zawsze zadziwiało mieszkańców i przybyszów bogactwem i niepowtarzalnością oferowanych rozrywek. Wyjazd do wielkiego miasta zawierał w sobie obietnicę zasmakowania niecodziennych atrakcji. Współczesne miasta za pomocą najnowszych osiągnięć techniki zdają się dobrze umacniać tę historycznie wyróżniającą je właściwość. Dostępne w ich obrębie przestrzenie ludyczne mają być zaskakujące i spektakularne oraz gwarantować niepowtarzalne przeżycia. Ma to udowodnić, że miasta nie tylko zawsze były, ale są i będą przestrzenią dużych i różnorodnych możliwości zabawy. Fantazja i swoboda wykorzystywania dla celów ludycznych przestrzeni miejskiej cechuje nie tylko nieformalne grupy i subkultury, ale i oficjalne czynniki decyzyjne, starające się zapewnić mieszkańcom nawet bezpłatny udział w proporcjonalnym do wielkości miasta wyborze imprez, happeningów i innych ludycznych atrakcji. O znaczeniu sfery ludycznej świadczy też np. gotowość władz zawieszania na czas realizacji masowych zabaw i rozrywek codziennych funkcji wybranych obszarów miasta, ważnych z ekonomicznego i komunikacyjnego punktu widzenia. Większa liczba miejsc służących realizacji społecznie akceptowanych form zabawy i rozrywki na terenie miasta zawsze wynikała z wielkości i kulturowej różnorodności populacji miejskiej. Skanalizowanie naturalnej i uniwersalnej ludzkiej potrzeby zabawy w warunkach miejskich wymagało niepisanego przyzwolenia na stałe lub okresowe ustanawianie w przestrzeni miasta miejsc, które poszczególnym grupom lub całej społeczności miejskiej zagwarantowałyby możliwość realizacji określonych wzorów zachowań ludycznych.

Rozwój każdego miasta warunkowały zarówno procesy żywiołowe, jak i celowe, odgórnie sterowane działania, za których wspólny mianownik można uznać przekonanie o konieczności funkcjonalnego podziału przestrzeni miejskiej. Ignorowanie potrzeb ludycznych poszczególnych grup generacyjnych i społecznych mieszkańców nigdy i nigdzie nie przynosiło dobrych rezultatów⁹. Im bliżej naszych czasów, tym bardziej oczywiste dla zawodowców od planowego kształtowania przestrzeni miasta było wydzielanie w jego strukturze takich miejsc, których głównym

⁹ Dostosowane do warunków miejskich potrzeby zabawowe i rekreacyjne mieszkańców uwzględniały nawet – zrealizowane bądź nie – utopijne plany miast idealnych. Zob. np. F. Choay: *L'urbanisme: utopies et réalités. Une anthologie*. Paris 1965; A. Czyżewski: *Trzewia Lewiatana. Antropologiczna interpretacja utopii miasta-ogrodu*. Kraków 2001.

przeznaczeniem miało być stanowienie kontekstu dla powszechnie praktykowanych zabaw, sportów i rozrywk. W miastach, w których coraz większy wpływ na ukształtowanie przestrzeni miały decyzje urbanistów, a mniejszy – zjawiska i procesy żywiołowe, w szerszym zakresie uwzględniano ludyczne potrzeby człowieka. Na miarę swych możliwości i finansowej zasobności miejskie czynniki rządzące starały się zaspokajać te potrzeby mieszkańców, rezerwując w przestrzeni miasta stosowne ku temu miejsca. Ta sama ludzka potrzeba zabawy zaowocowała w ciągu wieków, w miastach rozsianych po całym świecie, ustanawianiem najróżniejszych modeli formalnych miejskich przestrzeni ludycznych, które na stałe wpisały się w krajobraz zurbanizowany oraz w powszechne wyobrażenie na temat potrzeb, które miasto powinno zaspokajać.

Za kolejną ważną przyczynę tworzenia w przestrzeni miasta nowych rodzajów przestrzeni ludycznych uznać należy przemiany obyczajowe i typowe dla społeczeństwa globalnego tendencje kulturowe, powodujące niewspółmiernie większe niż w przeszłości zainteresowanie jakością i ilością zabawy w życiu codziennym. Dzieje się tak, gdyż współcześni odczuwają harmonię, zadowolenie i stan spełnienia, przede wszystkim zaspokajając swe potrzeby czasu wolnego¹⁰. Współczesne miasta niejako „wiedzą”, jakiego rodzaju i standardu infrastruktury ludycznej oczekują ich mieszkańcy. Coraz większe i bardziej wysubtelnione wymagania w tym zakresie rozwija w nich samo miasto. Współczesną miejską infrastrukturę ludyczną cechować powinien wygodny i łatwy dostęp, duży wybór oraz dopracowanie w każdym calu. Zainteresowanie nową przestrzenią służącą zabawie i rozrywce można do pewnego stopnia przewidzieć, wiedząc, że ogół mieszkańców jest z reguły zbyt wygodny, aby samodzielnie wykazać się kreatywnością w tej dziedzinie. Co prawda, mieszkańcy są skłonni podejmować wysiłek poszukiwania nowych atrakcji ludycznych, ale to przede wszystkim miasto ma zapewnić im wybór „gotowych do użycia” miejsc zabawy¹¹. Dzisiejsze miasta w coraz większym zakresie muszą dostosowywać się do oczekiwań ukierunkowanych na zaspokajanie potrzeb ludycznych populacji.

O charakterze ustanawianych we współczesnych miastach przestrzeni zabawowych decyduje również widowiskowość i interaktywność miejskiej ludyczno-

¹⁰ E. Wnuk-Lipiński twierdzi: „Wzrost czasu wolnego powoduje [...], iż wzory życia są coraz bardziej zorientowane na czas wolny”. Czas wolny stanowi „źródło prestiżu w grupie odniesienia jednostki”. Jednostka odczuwa społeczną akceptację, jeśli może zamanifestować realizację i zaspokojenie uznawanych potrzeb wypoczynkowych. Badania dowiodły, że „w miarę wzrostu stopy życiowej szeroko rozumiane potrzeby wypoczynkowe rosną znacznie szybciej, niż jakiegokolwiek inny typ potrzeb życiowych”. E. Wnuk-Lipiński: *Czas wolny. Współczesność i perspektywy*. Warszawa 1975, s. 6 i *passim*. M. Piotrowski zauważa natomiast, że sposób zagospodarowania czasu wolnego traktuje się dziś w kategoriach „indywidualnego sukcesu”. Zob. M. Piotrowski: *Poza pracą. Studium wybranych zagadnień czasu wolnego mieszkańców współczesnej wsi*. Łódź 1994, s. 3 i *passim*.

¹¹ Sposób zaprojektowania np. centrów handlowych pokazuje, że nieprzypadkowe jest maksymalne ułatwianie przemierzającym się masom dostępu do przestrzeni zabawy, które mogłyby wzbudzić ich zainteresowanie.

ści. Mające często długie tradycje w poszczególnych miastach sposoby świętowania, parady, festyny i popisy zawsze odznaczały się widowiskowością i zakładały mniej lub bardziej aktywne włączanie się mieszkańców we wspólną zabawę. Widowiskowość ludycznych celebracji miejskości wzmacnia się dzięki wykorzystaniu osiągnięć współczesnej techniki oraz obecności mediów. Obraz wielkiego miasta kreuje się dziś, organizując transmitowane przez media najróżniejsze „show”. Starring wyreżyserowane jubileusze miejskie, obchody karnawału lub turnieje miast partnerskich stanowią doskonałą okazję, aby zaprezentować się szerokiej publiczności z tej najbardziej kolorowej i jednocześnie iluzorycznej strony. Pokazy sztucznych ogni, uroczyste koncerty, defilady czy akrobacje samolotowe lub laserowe spektakle na nocnym niebie miasta często mają podwójną widownię – uczestniczącą w zabawie „na żywo” oraz przed ekranem telewizora. Organizatorów takich masowych imprez rozrywkowych coraz więcej wysiłku i pieniędzy kosztuje przygotowanie programu, który rzeczywiście zadziwiłby i zachwyciłby obie grupy odbiorców. Interesujące medialnie rezultaty można osiągnąć, łącząc możliwości współczesnej techniki i malowniczość dawnych „uludycznionych” elementów folkloru miejskiego. Wielkie widowiska miejskie przyciągają szeroką publiczność, stanowią atrakcyjny turystycznie i medialnie produkt, budzący pozytywne skojarzenia na temat danego miasta.

Kolejnym ważnym czynnikiem, warunkującym ustanawianie, poszerzających repertuar miejskiej infrastruktury ludycznej, miejsc służących zabawie, są względy ekonomicznej opłacalności takiej inwestycji. Tworzenie nowego, ulepszanie i unowocześnianie funkcjonującego w mieście zaplecza rekreacyjno-zabawowego wydaje się zjawiskiem coraz bardziej powszechnym. W latach dziewięćdziesiątych XX wieku wiele polskich miast przeżywało „wysyp” nowych, mieszczących się w kategorii usług, miejsc służących zabawie, takich jak: salony gier, dyskoteki, ogródki kawiarniane, kafejki internetowe, wypożyczalnie DVD itp. Wzrost wartości miejskiego metra kwadratowego przyczynił się do racjonalnego wykorzystywania na potrzeby różnych usług wyższych kondygnacji zabudowy miejskiej, bram i podwórek, a nawet adaptacji dla omawianych celów niszczących pustostanów. W krótkim czasie rozrosła się też szata informacyjna polskich miast, zachęcająca do korzystania z poszerzonego repertuaru miejskich usług zabawowych.

Procesy ustanawiania miejskich przestrzeni ludycznych cechują się ogromnym zróżnicowaniem – począwszy od niezwykle skomplikowanych, celowo i w sposób przemyślany projektowanych działań, przez takie, które są wynikiem wykorzystania naturalnych, miejscowych walorów usytuowania miasta, a skończywszy na sytuacjach będących rezultatem przeciwdziałania władz miejskich organizowaniu nieformalnych, „dzikich” przestrzeni zabawy, zagrażających porządkowi publicznemu. Dzisiejsze miasta dostarczają wielu przykładów tworzenia skomplikowanych, z technicznego punktu widzenia, i drogich w utrzymaniu miejsc służących zabawie. Życie po miejsku z jednej strony wymaga kreowania przestrzeni w myśl zasady nadawania każdemu fragmentowi określonej funkcji, z drugiej –

poszukiwania rozwiązań, które rekompensowałyby mieszkańcom brak kontaktu ze środowiskiem naturalnym. Obecnie w miastach lub częściej na ich obrzeżach powstają nowoczesne aquaparki i centra sportowo-rekreacyjne, skupiające pod jednym dachem urządzenia umożliwiające uprawianie różnych zabaw i sportów. Wielkie miasta wyznaczają standardy nowoczesności miejskich przestrzeni ludycznych. Powstające każdego roku nowe miejsca zabawy cechuje coraz większa specjalizacja i uzależnienie od techniki. W dużych miastach wykorzystuje się również nietypowe sposoby aranżacji i przystosowuje ich otwartą przestrzeń do celów rekreacyjno-ludycznych. Przykładowo od 2002 roku każdego lata Paryż zadziwia, realizując projekt „Paris Plages”, w czasie którego brzegi Sekwany w obszarze zabytkowego centrum zostają przekształcone w miejską plażę. Równie pracowitym i ekstrawaganckim przedsięwzięciem było założenie w 2004 roku sezonowego lodowiska na pierwszym poziomie wieży Eiffla¹². Wydaje się, że ostatnimi czasy można mówić wręcz o swego rodzaju modzie na zakładanie prowizorycznych, choć wcale nie byle jakich ślizgawek lub boisk do siatkówki w różnych atrakcyjnych punktach większych miast o zabytkowych centrach¹³.

Współczesne miasta poszukują nowych metod przydawania sobie atrakcyjności ludycznej. Charakteru turystyczno-zabawowego nadaje się również najwyższym obiektom lub też najcenniejszym zabytkom miasta. Na ich górnych kondygnacjach ustanawia się punkty widokowe, restauracje lub dyskoteki. Takie przedsięwzięcia mają na celu kreowanie atrakcyjnego wizerunku miasta, które zapewnia dostęp do modnych zabaw i rozrywk. Realizacji tego celu może służyć też oddanie do użytku np. nowoczesnych centrów handlowo-rozrywkowych ze ścianami do wspinaczki, które zastąpią wyjazd w góry, obiektów wyposażonych w specjalne urządzenia do wytwarzania sztucznych fal, które w warunkach halowych umożliwią uprawianie surfingu lub kajakarstwa górskiego. Jeśli nie mamy na tyle czasu i pieniędzy, aby wyjechać na Hawaje lub udać się na wędrowkę po południowo-amerykańskiej dżungli, niezapomniane przeżycia zapewni pobyt na tropikalnej wyspie przykrytej gigantyczną kopułą, np. pod Berlinem lub w podlondyńskiej palmiarni. O coraz większych możliwościach w kreowaniu sztucznych, nieraz nawet lepszych – w odczuciu użytkowników – od naturalnych, przestrzeni ludycznych dobitnie świadczy przykład oddanego niedawno do użytku, szczelnie odizolowanego potężną halą od lokalnych warunków klimatycznych... stoku narciarskiego w Dubaju. Połączenie funduszy, możliwości współczesnej techniki i pomysłowości pozwala pokonać praktycznie wszelkie przeszkody. Dziś sztuczne i tak dobre, jak naturalne, można nawet w centrum miasta zrobić praktycznie wszystko, a specjaliści od przemysłu rozrywkowego dysponują coraz mocniejszymi argumentami,

¹² Przez 6 tygodni paryżanie mogli korzystać z 200 metrów kwadratowych ślizgawki, „implantowanej” ponad 50 metrów nad ziemią na tym jednoznacznie kojarzącym się z Francją obiekcie.

¹³ Osobiście lub też za pośrednictwem mediów udało się zarejestrować obecność sezonowego lodowiska pod katedrą w Strasburgu, na wiedeńskim, amsterdamskim czy wrocławskim rynku, a nawet na sopockim moło.

przekonującymi, że dobrze i w pełni można wyszaleć się kilka przecznic od własnego domu. Opisane tu przykłady przestrzeni ludycznych w niewielkim stopniu, ze względu na lokalny zasięg oddziaływania, wpływają na charakter powszechnie praktykowanych we współczesnych miastach wzorów zachowań ludycznych. Wskazują raczej na pewne tendencje i ogólne prawidłowości, których obserwowanie pozwala przewidzieć kierunek dalszych zmian ludycznej sfery kultury miejskiej. Współgrają one też z mniej spektakularnymi, a powszechniej dostępnymi w naszych miastach rodzajami miejsc przeznaczonych na zabawę, które dowodzą, że nie tylko człowiek poszukuje w mieście możliwości zabawowych, ale i samo miasto podsuwa mu coraz więcej różnorodnych propozycji. Tak więc zarówno ze względów ekonomicznych, jak i kulturowych przestrzeń współczesnego miasta nasycy się miejscami umożliwiającymi konsumpcję zabawy.

Za inny rodzaj przestrzeni ludycznych, będących rezultatem celowych przedsięwzięć miejskich, uznać można również te miejsca zabawy, które ustanowiono dzięki cechom położenia geograficznego przestrzeni miejskiej. Urozmaicona rzeźba terenu, nadmorskie lub nadrzeczne usytuowanie, łagodny bądź też surowy klimat w wielu wypadkach okazywały się nie tyle przypadkowo, ile celowo spożytkowanym kontekstem zorganizowania różnych miejskich gier, zabaw i zawodów. Współcześnie niektóre kurorty nadmorskie wykorzystują np. bliskość plaży i wytyczają boiska do siatkówki w miejscach, w których tworzą one płynne połączenie między przestrzenią zurbanizowaną i plażą. Duże możliwości kształtowania okresowych przestrzeni służących uprawianiu najróżniejszych zabaw i sportów wodnych mają miasta portowe. W wielu takich inicjatywach miejskich tkwi jednak pewien paradoks, charakterystyczny dla naszych czasów. Współczesne zanieczyszczenie wód zawęży lub zupełnie uniemożliwia zabawowo-rekreacyjne wykorzystanie rzek przepływających przez miasta. Wiele ośrodków portowych, nadrzecznych lub poprzecinanych kanałami kultywuje jednak nadal tradycję organizowania zawodów niewymagających raczej bezpośredniego kontaktu zawodników z wodą. Lyon, Londyn, Wenecja, Singapur czy duńskie Kerteminde mogą pochwalić się długimi tradycjami organizowania spektakularnych regat kopijników, zawodów wioślarzy, wyścigów gondolierów czy tzw. smoczych łodzi¹⁴. Specyficzne warunki miejskie mogą rozbudzać pomysłowość w zakresie kreowania nowych, charakterystycznych dla danego miasta przestrzeni ludycznych. Na przykład w drugiej połowie XX wieku deskorolkarze z Kalifornii zaczęli propagować szosową wersję jazdy na desce w pozycji leżącej. Do ustanowienia tej zabawy przyczyniła się obecność doskonałego naturalnego kontekstu przestrzennego w postaci stromych odcinków szos biegnących przez wzgórza, na których położone jest miasto¹⁵.

Na przeciwnym biegunie formalnych przestrzeni ludycznych, ustanawianych w sposób stały lub okresowy, sytuują się przykłady, które choć stanowią efekt

¹⁴ W. Lipoński: *Encyklopedia sportów świata...*, s. 90, 113, 207, 547–548.

¹⁵ *Street luge*. W: *Multimedialna encyklopedia powszechna*. Edycja 2002.

świadomych działań miejskich czynników rządzących, to jednak nie do końca są zgodne z kanonem form aktywności ludycznych, cieszących się poparciem władz miejskich. Historia pokazuje, że miasto zawsze dążyło do kontrolowania sposobów zagospodarowania swego terytorium. Dotyczyło to również przestrzennego aspektu miejskich zjawisk ludycznych. Okazało się jednak, że lepszym rozwiązaniem, niż biurokratyczna walka ze słabościami mieszkańców do określonych rozrywek, jest oficjalne ustanowienie miejskich przestrzeni ludycznych, które pozwalałyby zachować nadzór nad niepożądanymi zjawiskami i powodowanymi przez nie skutkami ubocznymi. Jednak w odniesieniu do niektórych gier i zabaw zapewnienie sztucznej, zastępczej, ale legalnej przestrzeni ludycznej wcale nie jest takie proste. Już tylko przykład skateparków pokazuje, że starania i dobra wola władz miasta, aby zapewnić amatorom zabaw w otwartej przestrzeni miejskiej równie atrakcyjny, lecz bezpieczniejszy kontekst przestrzenny, czasem przynosi rozczarowania obu stronom. Skejci są zadowoleni z ustanowionej dla nich oficjalnej i sztucznej przestrzeni ludycznej, zastępującej im otwarty teren całego miasta, jeśli projektanci wezmą pod uwagę nie tylko względy bezpieczeństwa, ale ich konkretne życzenia¹⁶. Powstające od niedawna w polskich miastach skateparki są chyba najlepszą ilustracją kategorii miejsc zabawowych, zyskujących stałe miejsce w przestrzeni miejskiej dzięki nieraz skomplikowanym zmaganiom władz z grupami obywateli, wyróżniającymi się na tle ogółu mieszkańców potrzebami zabawowymi. Podobnie burzliwe dzieje skateboardingu, rozwijającego się od lat pięćdziesiątych XX wieku w miastach amerykańskich, pokazują, że po fazie przepędzania jego amatorów z publicznych parków i nieporadnego konstruowania niedostosowanych dla nich „gett” zabawy, przyszedł czas, kiedy to skateparki stały się budzącym coraz mniejsze emocje elementem struktury przestrzennej miast w różnych częściach świata. Innymi, podobnymi przykładami są: wytaczanie poza miastem torów rajdowych, konstruowanie skoczni umożliwiających oddawanie skoków na gumie (lecz niekoniecznie z mostów i wiaduktów miejskich) oraz tworzenie innych wyspecjalizowanych ram przestrzennych spędzania wolnego czasu w sposób ekstremalny. Nie zawsze oczywiście możliwe jest dokładne odwzorowanie pewnych cech przestrzeni miejskiej w sztucznym kontekście dla urządzania określonych gier i zabaw miejskich. Na terenie miasta zawsze też aktywne będą grupy, które mimo przygotowania dla nich odpowiednich miejsc i tak będą je ignorować i dalej w sposób nielegalny użytkować przestrzeń miejską.

Odrębną i wartą przeanalizowania grupę przestrzeni ludycznych, niezwykle symptomatycznych dla współczesnych miast z różnych zakątków uprzemysłowionego świata, stanowią miejsca zakładane na terenach zdegradowanych, będących najczęściej skutkami ubocznymi industrialnej działalności człowieka. Potraktowa-

¹⁶ Jesienią 2005 roku TV3 nadała program poświęcony użytkowaniu miejskich skateparków. Pretekstem do debaty był śmiertelny wypadek, któremu uległ skejta, korzystający z jednego z wrocławskich parków.

łam je tu jako osobną podgrupę, którą proponuję określić mianem terenów „post-przemysłowych” lub „postindustrialnych”. Postindustrialne miejskie przestrzenie ludyczne wyróżnia genetyczne powiązanie z zainicjowanym w XVIII i XIX wieku procesem uprzemysławiania. Zjawisko wykorzystywania do celów zabawowych efektów ubocznych industrializacji miast stało się – szczególnie w krajach Europy Środkowo-Wschodniej – charakterystyczne dla ostatnich lat. Postindustrialne przestrzenie ludyczne wyraźnie ukazują charakter przemian społeczno-kulturowych współczesnych miast. Celowe i wymagające nieraz sporych nakładów finansowych przekształcanie zdegradowanych terenów miejskich w miejsca służące mieszkańcom do rekreacji i przyjemnego spędzenia czasu wolnego, ilustruje uwarunkowaną kulturowo „nobilizację” i wzrost znaczenia gospodarczego miejskich przestrzeni ludycznych. Za historycznie najstarsze „zwiastuny” zastosowania zdegradowanych fragmentów terytorium miejskiego, uznać można chyba wykorzystywanie przez dzieci i młodzież miejską zaniedbanych cywilizacyjnie przestrzeni „z pogranicza natury i kultury” na zabawę¹⁷. Wysypiska śmieci, gruzowiska, opuszczone i walące się rudery itp., stanowią niezwykle zajmujący, „naturalny” miejski plac zabaw dla najmłodszych¹⁸. Jednak nie tylko najmłodsi użytkownicy wykazują umiejętność spożytkowywania dla własnych celów ludycznych tego rodzaju obszarów. W większych miastach terenami pozostałymi po upadłych zakładach przemysłowych, pełnymi atrakcyjnych przeszkód i zakamarków, zainteresowali się amatorzy powstałej niedawno na terenie Niemiec dyscypliny, nazwanej „turbogolf”. Amatorzy „golfa dla niesnobów” w weekendy penetrują obrzeża miast, usiane terenami pofabrycznymi, oddając się pasjonującemu rozgrywkom¹⁹.

Nieco inną kategorią postindustrialnych miejskich przestrzeni ludycznych są obiekty poprzemysłowe, teraz celowo odnawiane, a przedtem opuszczone i niszczejące. Pomysł i moda na rewitalizację nieczynnych hut, stalowni, kopalń, składów kolejowych, doków, kamieniołomów i terenów pomiędzy biurwcami, zlokalizowanymi na terenie miasta lub jego obrzeżach, dotarł do Polski z Europy Zachodniej. Niebojący się wyzwani architektki prezentują ciekawe propozycje nadawania nowych, w tym również zabawowych – funkcji tym niepasującym do współczesnego wyobrażenia o przestrzeni miejskiej fragmentom miasta. Przekonują, że ich doinwestowanie może przynieść wymierne korzyści finansowe. Jeśli jest pomysł i fundusze, rewitalizacji można poddać właściwie każdy teren poprzemysłowy,

¹⁷ R. Kantor: *Poważnie i na niby. Szkice o zabawach i zabawkach*. Kielce 2003, s. 68–79.

¹⁸ Przykład doskonale ilustrujący wykorzystywanie dla celów zabawowych przez kilkunastoletnich chłopców zdegradowanych działalnością przemysłową terenów miejskich zaczerpnięto z lokalnej prasy. Chłopcy, zamieszkujący ulicę Urbana w Rydułtowach, miejscem swych codziennych treningów piłkarskich uczynili niewielki, wyrównany przez przejeżdżające tamtędy ciężarówki, fragment hałdy. Górzące nad okolicą usypisko górniczych odpadów od dłuższego czasu z powodzeniem zastępuje im nieobecne w pobliżu tradycyjne boisko. *Real spod hałdy*. „Dziennik Zachodni” 2004, 5 listopada, s. 15.

¹⁹ *Golf dla niesnobów*. „Przekrój” 2003, nr 32, s. 80–85.

zarówno na obrzeżach, jak i w centrum. I tak na hałdzie zlikwidowanej podmiejskiej kopalni czy na terenie nieczynnej żwirowni wytycza się treningowy tor rajdowy, który będzie mógł służyć profesjonalistom i przyciągnie amatorów. W obiektach dawnej fabryki lub stalowni urząda się baseny, sceny teatru eksperymentalnego lub ściany do wspinaczki. Za wyjątkowo trafiony pomysł uważa się też zakładanie na terenach postindustrialnych nowych typów parków miejskich. W Londynie czy Duisburgu atrakcję stanowią zrehabilitowane parki, umożliwiające np. wypróbowanie własnych sił w takich sportach ekstremalnych, jak wspinaczka na nieczynny komin fabryczny i nurkowanie w głębokim na 50 metrów zbiorniku, który niegdyś służył do przechowywania gazu. Miłośnikom bardziej „statycznego” wypoczynku ta nowa generacja parków oferuje kontemplowanie malowniczych wodospadów mieniących się kolorami pozostałych w wodzie zanieczyszczeń i innych substancji chemicznych, których barwa komponuje się z zasadzonymi w otoczeniu drzewami i krzewami²⁰. W niektórych miastach, przedzielonych rzeką, z nabrzeżami „straszącymi” porzuconymi zakładami przemysłowymi i innymi nieużytkami, ciekawe rezultaty przynosi przerzucenie kładki dla pieszych i rowerzystów, która staje się osią przekształcanego w kompleks parkowy nadrzecznego terenu śródmiejskiego, urozmaiconego wieloma różnorodnymi atrakcjami ludycznymi²¹. Tego rodzaju inwestycje z jednej strony świadczą o dbałości władz miejskich o podnoszenie walorów estetycznych przestrzeni zurbanizowanej, z drugiej – o świadomości potrzeby zapewnienia mieszkańcom atrakcyjnych i przyjemnych miejsc rozrywki i spędzania czasu wolnego. O ukierunkowaniu współczesnej kultury miejskiej na wykorzystywanie potencjału najdziwniejszych przestrzeni, w tym również nieużytków przemysłowych, świadczy też przykład z okolic Bełchatowa. Zlokalizowana 18 kilometrów od miasta kopalnia węgla brunatnego o tej samej nazwie przekształciła usypywany przez lata zewnętrzny stok hałdy w najwyższy w środkowej Polsce sztucznie wzniesiony wyciąg narciarski o długości 750 metrów, z pełnym wyposażeniem. Sztuczną Górę Kamieńsk, przez lata będącą szpecącym lokalny krajobraz produktem ubocznym działalności przemysłowej człowieka, okrzyknięto „nadzieją” dla 65-tysięcznego Bełchatowa. Bełchatowskie strony internetowe milczą na razie na temat, zapowiedzianego w innym źródle, pomysłu założenia drugiej wypoczynkowo-turystycznej atrakcji miasta: przekształcenia pokopalnianej „wielkiej dziury w ziemi” w najgłębsze w Europie sztuczne jezioro²². Realizacja tego typu niekonwencjonalnych projektów, mogących przynieść pokaźny dochód gminom, zdaje się dobrze współgrać z rozrywkowymi oczekiwaniami mieszkań-

²⁰ *Popmoda: parkowanie w hucie*. „Przekrój” 2004, nr 36, s. 86.

²¹ Tego rodzaju projekt zrealizowano m.in. po obu stronach Renu, dzielącego miasto Kehl i Strasburg. Zob. A. Lipowsky: *Kehl und die Gartenschau*. [B.m.] 2005. Na podobnych zasadach opierają się plany stworzenia parku mostów na nabrzeżach Nysy Łużyckiej, przepływającej między Zgorzelcem i Görlitz, oraz na Olzie, dzielącej Cieszyn i Czeski Cieszyn.

²² Zob. www.belchatow.pl; www.gorakamienisk.kwb.pl, oraz P. Puch: *Obrzydliwie bogata gmina*. „Newsweek” 2005, nr 13, s. 34–36.

ców współczesnych miast i przyczyniać się do wdrażania w życie maksymy, coraz częściej przyświecającej rajcom miejskim, którą można ująć następująco: Nie ma góry? Nie szkodzi. To ją zrobimy. I jeszcze na tym zarobimy!

W niniejszym artykule, powołując się na przykłady przestrzeni ludycznych występujących w różnych ośrodkach miejskich, starałam się zwrócić uwagę na kierunek przemian społeczno-kulturowych współczesnych miast i miejskiego stylu życia. Przeprowadzone obserwacje i badania uzmysławiają, że miasto dla współczesnego człowieka na niespotykaną dotąd skalę staje się przestrzenią ludyczną. Celem artykułu było uchwycenie pewnych mechanizmów, regulujących sposób użytkowania przez mieszkańców miast różnych typów przestrzeni pod kątem ich potrzeb ludycznych. Analiza przestrzennego aspektu zjawisk zabawowych przyczynia się do lepszego poznania szeroko pojmowanej kultury miejskiej. Pozwala nie tylko wykrywać typowe i charakterystyczne dla danej epoki wzory praktykowanych zachowań i urządzanych przestrzeni zabawowych, ale i przewidywać dalsze zmiany całokształtu ludycznej i – do pewnego stopnia – miejskiej kultury.

Homo ludens in the space of the contemporary city

Summary

Socio-cultural problems of the contemporary city can be considered from the perspective of unusually diversified, yet concrete phenomena, and aspects co-creating the city reality. The aim of the paper is to analyse the current state and changes of the contemporary cities, taking into consideration changing ludic needs of the inhabitants. It goes about illustrating how the present-day party-like behaviours of the city society reflect in the changes of the city space and in which direction they seem to go. On the one hand, the aim of the work is to show how the inhabitants of the contemporary cities, paying more and more attention to attractive forms of spending leisure time, impact on the city, changing it, and on the other hand, how the city alone and the urban life style, giving new stimuli and possibilities in this area, condition the behaviours of the inhabitants. The observations and studies conducted, the results of which were presented in the article, make us aware that the city is, on an unusual scale, becoming a ludic space for a contemporary human being. Socio-cultural changes of contemporary cities and urban life style were shown from the perspective of the current state of a ludic sphere of culture on the basis of the examples coming from the city centres of different size, cultural affiliation and situated in different geographical latitude.

The main part of the article, on the basis of the cities of a different scale and geographical location, presents some general and contemporary tendencies within the scope of "ludicity" of the spaces of contemporary cities and urban style as a result of unrestrained, grass-roots and individual initiatives of the inhabitants, as well as purposeful and planned urban enterprises the observation and examination of which allows for joining a discussion on widely-understood socio-cultural problems of the contemporary city.

Homo ludens im Bereich der gegenwärtigen Stadt

Zusammenfassung

Die sozial-kulturellen Probleme der gegenwärtigen Stadt können unter dem Gesichtspunkt sehr unterschiedlicher, obwohl konkreter Erscheinungen betrachtet werden, welche an der Erschaffung der Stadtwirklichkeit teilhaben. Das Ziel des vorliegenden Artikels ist, gegenwärtige Umwandlungen der heutigen Städte hinsichtlich der sich verändernden Unterhaltungsbedürfnisse der Einwohner zu ergründen. Die Verfasserin möchte zeigen, einerseits auf welche Weise die Stadteinwohner, die den attraktiven Formen der Freizeitbeschäftigung immer größere Bedeutung beimessen, ihre Stadt beeinflussen, und andererseits – inwieweit die Stadt selbst und der Stadtlebensstil mit ihren Reizen und Gelegenheiten das Verhalten der Einwohner bedingen. Für den heutigen Menschen wird die Stadt zu einem Massenunterhaltungsraum. Die sozialkulturellen Wandlungen der gegenwärtigen Städte und des Stadtlebens werden hinsichtlich des Vergnügungsbereiches der Kultur und am Beispiel von den Städten gezeigt, welche verschiedener Größe und Kultur hatten, und unter verschiedenen geographischen Breiten lagen.

Im Hauptteil des Artikels findet man Informationen über gegenwärtige Tendenzen, die Unterhaltungsstätten in Stadtzentren zu erweitern, die von die Einwohnern selbst gefordert oder durch die Stadtgewalt geplant und realisiert werden.